REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#167

Riviera '79 - Amiga 500

Tony - Amiga 500

Cyber-Man

Fire Force

Burning Dragon

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Febbraio 2025

Retro Emulator Vision and Game

Volume 11 Numero 2

Retro gaming

In emulazione!

La tua fanzine

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis

EDITORIALE NUMERO 167

La parte più noiosa è scrivere l'editoriale. A differenza del passato quando c'erano le fiere dei videogiochi dove i vari direttori delle riviste inviavano i vari redattori a caccia delle ultime novità da recensire, oggi è più complicato. Da una parte non c'è più la corsa per essere i primi a recensire un gioco, dall'altra è più facile grazie ad internet che ci permette di conoscere le novità.

Se ci fate caso le riviste escono una volta al mese o una volta ogni due mesi e quindi spesso le recensione sono vecchie rispetto agli aggiornamenti dei giochi che alle volte stravolgono o cambiano tanto rispetto alla prima recensione.

Avendo deciso di recensire solo un paio di giochi recenti e anche brevemente non corro il rischio di parlare di una cosa che poi il mese dopo è tutto diverso. Internet aiuta tantissimo a inventarsi e creare nuove pubblicazione e trovare nuovi lettori interessati.

Buona lettura!

ANTEPRIME #168

Arnie - Commodore 64

Beh, potrei dire che è un clone di *Commando* con una visuale isometrica e forse offre una giocabilità migliore.

Goody - Amstrad CPC

Un'avventura arcade esplorando varie stanze cercando degli oggetti per completare la vostra missione.

Aggressor - VIC-20

Che bella grafica, che sprite enormi per un gioco che assomiglia molto a *Defender*. Lo scopriremo per bene nel prossimo numero.

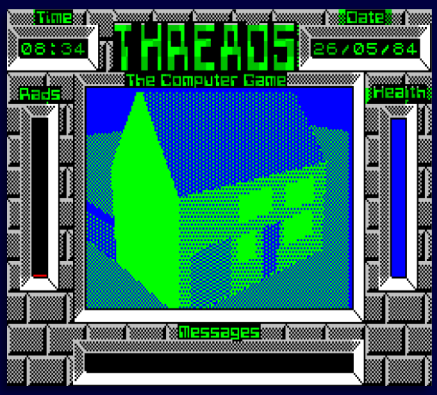
Zoom in Space - PC-8801

Sparatutto in 3D che ha delle somiglianze con *Buck Rogers*. Dalla foto sembra interessante e da scoprire al più presto.

ANTEPRIME #168

Rain of Terror - Atari 8-Bit

Assomiglia molto a *Missile Command* per alcuni aspetti. Mi riservo, comunque, il dubbio che possa essere completamente diverso.



Threads: The Computer Game - ZX Spectrum

Quando c'è il 3D poligonale ogni gioco è favoloso e ancora di più se è un vecchissimo 8-Bit limitato nei colori e nelle prestazioni.
Non è un gioco commerciale e quindi non so assolutamente niente di trama e scopo.

Apocalypse - Amiga

Sembra un *Choplifter* all'ennesima potenza con grafica ultra realistica. In effetti è molto simile perché dovete liberare degli ostaggi tenuti prigionieri.
I livelli sono diversi come grafica, scenari e paesaggi.
E' un gioco difficile e frustrante.

Overtake - Sharp X68000

Sembra un Coin-OP, ma è il buon 68000 all'interno dell'X68k che fa girare questo mostro di tecnologia.
Come dico sempre però la grafica non conta nulla se manca la giocabilità e questa la vedremo nel prossimo numero.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

- MEMORIA
- FLOPPY 3,5"
- FLOPPY 5.25"
- CASSETTA
- CD-ROM

STATI D'ANIMO

Gold **TOP GAME** Gold

Sommario Numero #167 — Febbraio 2025

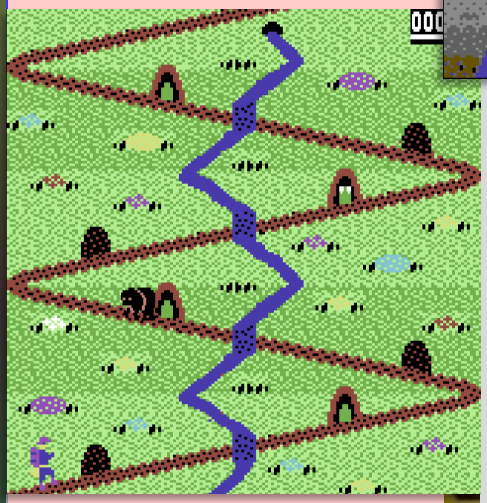
Burning Dragon	PC-98	18
Cannon Ball	MSX	25
Cosmic Tunnels	Commodore 64	10
Cyber Man	Amiga	16
Drol	Apple II	25
Earth Quest	Macintosh	33
Fire Force	Atari ST	17
Frontline	ColecoVision	29
Grimpeur	Amstrad CPC	11
Ground Zero	Amstrad CPC	12
Sky High Stuntman	ZX Spectrum	14
Skull & Crossbones	ZX Spectrm	13
Prioridade em Cruzamentos	ZX Spectrum	31
Riviera ‘79	Amiga	23
Spike’s Peak	Commodore 64	9
Tech Romancer	Coin-OP	21
Tony: Montezuma’s Gold	Amiga	23
Transformer	Coin-OP	20
Turpin	Coin-OP	20

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l’impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT

Scalare una montagna è un obiettivo che molte persone desiderano fare, ma per vari motivi non lo fanno e grazie ai videogiochi le scalate sono fattibili virtualmente.
Non ci sono tanti titoli che vi danno questa possibilità, ma quei pochi lo fanno abbastanza bene.
Questo gioco vi permette di scalare una montagna partendo dal campo base e affrontare le varie fasi della salita come mini giochi legati, comunque, gli uni agli altri.



Iniziate dal punto di partenza che non ha nessun tipo di pericolo e poi inizia la scalata con un percorso che vi vede nel territorio di un orso e di un'aquila che cercano di sbranarvi. Dovete solo cercare di evitarli nascondendovi dentro le caverne e poi quando il percorso è libero arrivare in fondo a questa fase.
Prima di arrivare al ghiacciaio dovete affrontare una fase tra le rocce e qui diventa un gioco di piattaforme in cui dovete saltare tra una e l'altra evitando principalmente dei massi che vi fanno

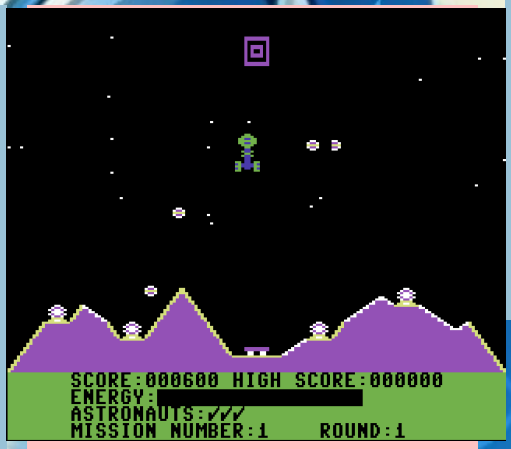
cadere nel vuoto. Attenzione anche a Alci e quello che sembrano delle api inferocite.
La fase finale è sul ghiaccio in un percorso molto simile al primo in cui dovete evitare delle valanghe e potrebbe accadere di trovarvi di fronte all'abominevole uomo delle nevi.
Lo scopo finale è quello di piantare una bandiera sulla vetta della montagna a testimonianza che voi siete stati il primo a scalarla superando tutti questi problemi.
Il primo ostacolo che dovete tenere a mente è il congelamento se state fermi. Anche rifugiandovi nelle caverne rischiate di morire di freddo. Bisogna sincronizzarsi bene tra nascondervi e correre verso la fine del livello.
Quando iniziate a giocare la prima cosa da imparare sono i comandi perché non entrate nelle caverne e non vi nascondete dietro le rocce in modo facile. Se non capite le procedure, la vostra scalata è destinata a finire molto presto. Attenzione che le caverne in cui dovete nascondervi sono anche le tane che usa l'orso e quindi va un po' a fortuna. Se vedete due puntini bianchi nelle caverne vuol dire che c'è un orso e quindi non dovete entrare perché sarà morte certa.
Ogni fase ha le sue caratteristiche e i nemici servono solo a mettervi in difficoltà. Se nella prima fase morire è molto facile, nella seconda morite solo in determinate situazioni e in altre invece scivolate dal pendio, ma poi riprendete la salita.
Con attenzione alle trappole potete divertirvi con questo gioco.

E' un gioco bello che vi fa scalare una montanga in modo abbastanza credibile perchè dovete affrontare tre diversi tipi di terreno con il proprio habitat.
Le tre fasi snon difficili perché gli animali fanno di tutto per varvi preciptare nel vuoto oppure sbranvaari. Ci sono degli oggetti da raccogliere altrimenti non potete passare alla fase successiva ed è forse questa cosa che rende quasi impossibile una fase di per se difficile.

1984, HESWARE	
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	7
GLOBALE	6,5

E' un arcade ibrido perché ha tre fasi diverse e quindi dei mini giochi che lo rendono interessante rispetto a quello che sembra quando iniziate a giocare.
Inizialmente vi sembra il classico sparatutto a scorrimento verticale, ma il nome del gioco vi fa capire che ci sono dei tunnel spaziali in cui potete entrare per adempiere a delle sotto missioni che vanno completate.
L'ambientazione sembrerebbe parte di un universo parallelo chiamato Nodrog e voi siete il difensore dell'unico pianeta abitale nella vostra galassia. Il pianeta è sotto embargo da una forza aliena e le vostre scorte di energia si stanno esaurendo. Loro vi impediscono di usare un complesso energetico situato sulla luna e che usa l'energia da centrali elettriche situate su quattro asteroidi.

Il vostro scopo è quello di decollare dal pianeta, entrare uno per volta in uno dei quattro tunnel spaziali, raggiungere gli asteroidi, atterrarci sopra e riattivare le centrali elettriche. Facile no?



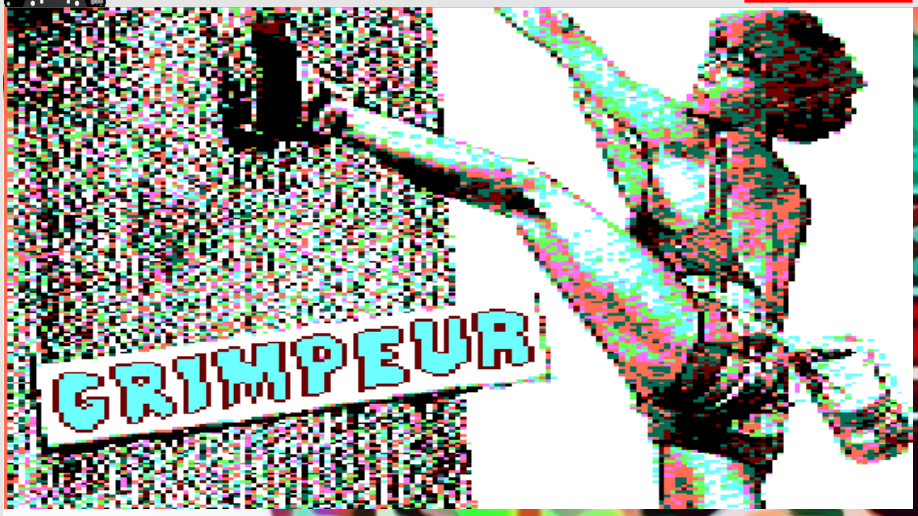
La prima fase è il decollo e la scelta di uno dei quattro tunnel; la seconda fase è volare dentro il tunnel spaziale evitando le meteore che sono state attirate all'interno; l'atterraggio sugli asteroidi è simile a *Lunar Lander* in un paesaggio molto contorto con il terreno letale per atterrare su una piattaforma; nell'ultima fase dovete raccogliere delle barre di energia in uno scenario isometrico e riportarle alla nave.
Dovete fare questa vita per quattro volte.

Idea geniale per ridare lustro a tre generi sfruttati allo sfinimento che da soli sarebbero noiosi, ma uniti in uno scopo più complesso e per la salvezza planetaria diventano intriganti e cercherete di vedere cosa succede dopo il quarto viaggio.
Il clone di Lunar Lander è difficile perché sul terreno c'è l'artiglieria che vi spara a ripetizione e si che potete bombardarle, ma è molto difficile perché vi muovete con i razzi di manovra. Avete comunque abbastanza energia e anche se vi colpiscono più volte riuscite ad atterrare.

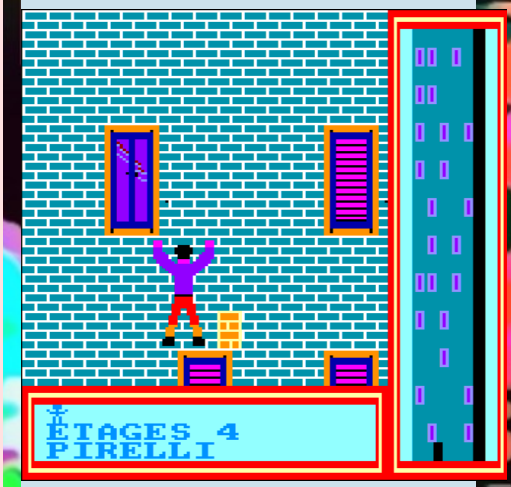
L'ultima fase è frustrante perché per raggiungere le barre energetiche dovete attraversare un territorio pieno di ostacoli e in più nemici che sono attratti da voi come una calamita. Non potete saltare ne sparare. Sono anche molto veloce, ma anche voi potete correre e pareggiate il gap.

Come già detto l'idea è buona per aver riesumato tre generi consumati e riportati in auge con questo titolo. Difficoltà in base al tipo di tunnel che scegliete, ma alcune fasi sono frustranti e potrebbero rovinare una partita fatta con il massimo impegno.
Le varie fasi sono state create bene e con una buona cura estetica e di sonoro.
Con pazienza e tenacia vi piacerà.

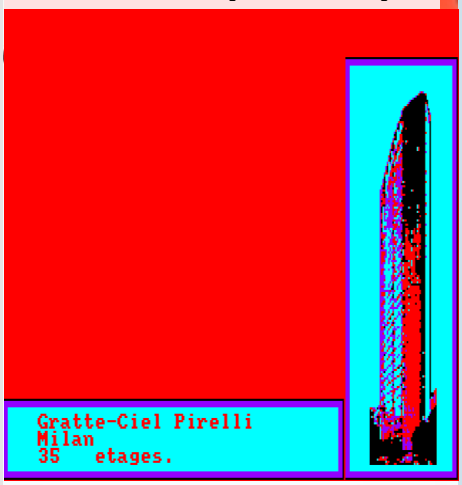
1983, DATAMOST	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



C'è gente che si prepara ed allena tutto l'anno per scalare una montagna, ma c'è chi invece lo fa per scalare un grattacielo che a differenza della roccia è completamente liscio e quindi difficile trovare degli appigli per salire se non le finestre oppure delle travi di cemento che servono per tenere uniti i vari piani.
Siete uno scalatore a mani nude senza corda di sicurezza che con la forza delle dita, la forza dei reni dovete scalare un grattacielo con il rischio di cadere nel vuoto e sfracellarvi al suolo al più piccolo sbaglio o tentennamento.
Assomiglia molto al gioco Arcade *Crazy Climber* e se guardate le immagini sembra lo stesso gioco.
Prima di iniziare la scalata potete scegliere tra tre tipi di grattacielo che rappresentano la difficoltà: il grattacielo Pirelli di Milano ha 35 piani, il grattacielo Rockfeller di New York ha 80 piani e l'Empire State Building ha 102 piani.
Come detto, vi arrampicate a mani nude aggrappandovi e salendo grazie ai singoli mattoni facendo attenzione che dalle finestre cadono oggetti letali che se vi prendono



vi fanno cadere e perdere una vita.
Lo scopo è salire ed evitare tutto quello che cade dalla parte alta dello schermo.
Le finestre sono ostacoli e non potete arrampicarvi sopra di esse. Sono messe li per obbligarvi a scegliere un percorso più sicuro. Un'altra difficoltà è che per scalare tra due finestre dovete essere perfettamente al centro delle due altrimenti non potete salire e anche questa cosa aumenta la difficoltà tra il salire ed evitare gli oggetti che cadono.
Questi ultimi sono pericolosi perché basta sfiorarli per farvi cadere e quindi dovete stargli alla larga e non semplicemente farveli passare accanto.



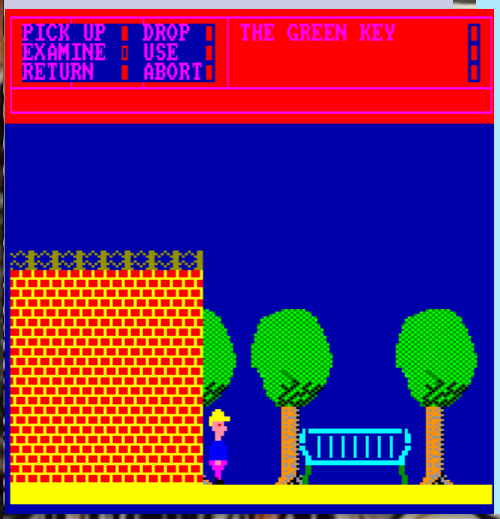
Niente audio, totalmente silenzioso che da una parte vi aiuta nella concentrazione, ma dall'altra forse vi da l'impressione che manchi qualcosa.
Idea non male, ricorda molto il gioco Arcade citato e la grafica pur molto minimale serve quel giusto per darvi la sensazione di scalare un edificio.
Difficoltà gestibile non appena avete capito come evitare gli oggetti in maniera corretta.

1988, LOGIPRESSE	
GRAFICA	8
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

Per cambiare un po' genere, vediamo questa avventura arcade che solitamente sono sempre le più apprezzate proprio per una storia, la raccolta degli oggetti da usare per risolvere qualche sorta di enigma.
Per dimostrare l'orrore di una guerra nucleare, degli scienziati Americani hanno costruito una bomba con un detonatore impostato a 30 minuti e l'hanno nascosta dentro un edificio di una piccola città che è stata evacuata.
Il Governo invia voi che siete un esperto per trovarla a disinnescarla prima che esploda e distrugga la città.

In uno scenario a scorrimento laterale dovete esplorare la città e trovare la bomba e disinnescarla. Sembra tutto facile perché non dovreste avere nessun intoppo in una città completamente deserta.
Un'avventura punta e clicca convertita per essere giocata con la tastiera e con i verbi delle principali azioni da fare che sono nascosti e richiamabili con il tasto "azione".
Per rendere meglio il fatto che siete da soli in una città deserta il gioco non ha nessun tipo di audio (ne musica ne effetti sonori), ma forse in questo caso sembra un Amstrad in difficoltà. La palette di colori dei menu è orrenda: testo in porpora

e giallo su sfondo rosso. La grafica durate il gioco è colorata ben e c'è anche una buona cura dei dettagli.



Potete andare ovunque per la città senza una mappa, entrare nei vari edifici per cercare questa bomba. Avete 30 minuti reali e quindi dovreste averne abbastanza per trovarla e disinnescarla.
Non solo entrare negli edifici, ma potete anche cambiare strade e trovarvi in altri punti della città. Per fortuna questi cambi di posizione hanno poche schermate e quindi non avete mai il pericolo di perdervi e non trovare più da dove siete arrivati.

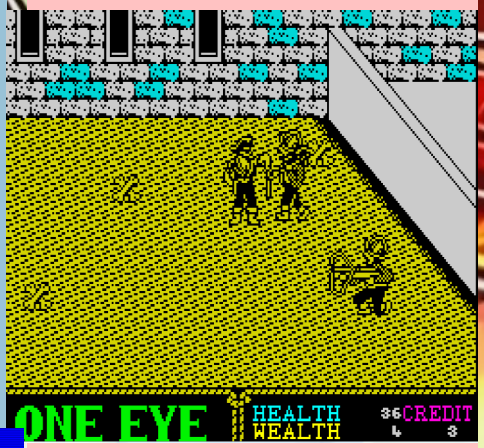
E' un'esplorazione libera da nemici, libera da trappole e l'unica cosa che dovete fare è cercare la bomba in 30 minuti.
Stavo per dire noioso, ma forse no perché per una volta tanto avete un'avventura tranquilla dove esplorare una città con poche schermate cercando oggetti da usare, combinare e trovare un modo per disinnescare una bomba prima che moriate per le radiazioni.

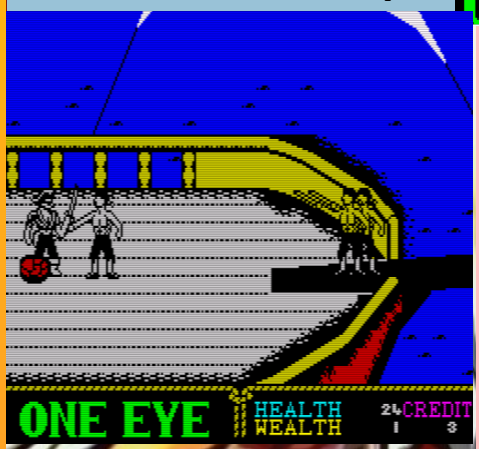
La mancanza di audio, tuttavia, è buona per l'atmosfera cupa e al tempo stesso manca qualcosa. Va bene niente musica, ma almeno gli effetti sonori avrebbe dato un po' di credibilità in più.

A differenza di quanto detto trovate la stanza con la bomba molto facilmente perché un'avventura di questo tipo non poteva avere decine di edifici. L'unica vera difficoltà che troverete è che per aprire certe porte dovete trovare le chiavi giuste e l'inventario è limitato a soli tre oggetti.
L'edificio con la bomba è radioattivo e quindi ecco il motivo perché avete una barra di energia e una barra di radioattività.
E' una bella avventura classica punta e clicca da riscoprire per il vostro CPC.

1986, TYNESOFT	
GRAFICA	8
SONORO	
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

Essere un pirata, navigare per i mari, attaccare le navi per rubare i loro tesori, combattere con le spade ha sempre affascinato la fantasia, soprattutto dei bambini di crearsi scenari incredibili e dove essere protagonisti. Il gioco di cui parlerò vi permette di rivivere un stile di vita pericoloso e al tempo stesso molto intrigante.
E' essenzialmente un picchiaduro in cui, in vari scenari alcuni dei quali non sono assolutamente in tema al mondo dei pirati, dovete combattere con una forza maligna che vi scaglia contro i suoi sgherri. Anche questi ultimi in parte sono in tema con il gioco, altri no, come ad esempio, scheletri e ninja. Dovete affrontare vari livelli, combattere contro vari nemici e prima di passare al successivo dovete affrontare un boss di fine livello. Una struttura di gioco tipica dei picchiaduro Arcade che dovrebbe mantenere un certo fascino e permettervi di gustarvelo il più a lungo possibile e terminare questa avventura.
Essendo un gioco di pirati, voi dovreste scegliere tra due di loro, Red Beart o One Eye. Se giocate da soli contro il computer siete One Eye.
Giocabilità discutibile perché non si capisce quanti colpi dovete dare ai nemici. Alle volte state tanto tempo tirando colpi di spada, quest'ultima che trafigge il corpo avversario e solo dopo una miriadi di colpi lo uccidete. Dovete combattere sempre in movimento verso la direzione di dove si trova il nemico. Tenere premuto il tasto/pulsante di fuoco e la direzione. Potete sparare stando fermi per quello che sembra il parare gli attacchi avversari, ma subite dei danni ugualmente. Se tenete premuto il pulsante/tasto di fuoco cambiante la direzione.
Una cosa carina e molto utile è che potete indietreggiare senza cambiare direzione e quindi utile per affondare una serie di colpi e allontanarvi.





Lungo il percorso trovate sul terreno delle X che sono i tesori e dovete usare la spada come una pala per trovare bonus per incrementare l'energia e il punteggio. Non è un gioco difficile o almeno l'ho trovato molto complicato in altre versioni. Imparando a gestire il personaggio e il modo di combattere avete tante soddisfazioni e in una sola partita potete vedere più livelli di quanto vi sareste aspettati.
Graficamente tutto sommato pur essendo monocromatico e personaggi trasparenti è molto ben curato. Peccato che il gioco sia totalmente silenzioso sia di musica che di effetti sonori.

L'avevo già giocato su altre piattaforme e non mi era piaciuto per niente. Devo dire che questa versione per Spectrum non è male e l'ho apprezzato davvero molto. Sicuramente più di prima.
Non è esente da difetti come il fatto che i nemici richiedono troppi colpi e questo poi si traduce nel consumare i crediti che sono importanti per i livelli più difficili.
Il giudizio tiene conto della mancanza della musica che in questo genere aiuta tanto a giocare meglio. Per la versione 128k aggiungete un punto in più.

1991, DOMARK	
GRAFICA	9
SONORO	0
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	7-

E' uno sparatutto a scorrimento verticale, tuttavia, con una trama ben diversa dal solito e forse anche più appagante per molti di voi. Quanti di voi avrebbero voluto una carriera nel cinema? In realtà non siete un attore, ma uno stuntman che viene assunto per girare le scene più pericolose che generalmente molti attori non fanno.
La trama serve per creare uno scenario, un ambiente, dei territori e dei nemici, ma alla fine è uno sparatutto in cui avete le vostre vite e dovete combattere contro i nemici.
La cosa interessante è che nel film vengono usati diversi velivoli e quindi piloterete un elicottero, una mongolfiera, un caccia e un biplano.
Come sosia dell'attore non avete delle vite classiche, ma se perdete una vita avete un numero limitato di tentativi per rifare la scena e può essere spiegato che il film ha una data di scadenza e i vostri fallimenti aumentano il ritardo sull'uscita e anche della vostra incompetenza.

Io rimango spesso un po' basito sul fatto che la versione 48k dello Spectrum non ha la musica. Questa volta si sente il rumore del motore e dei colpi che sparate. Grafica monocromatica, non c'è il "color clash", ambientazioni belle e curate. I velivoli che pilotate hanno l'ombra sul terreno e i livelli finiscono con un boss da sconfiggere.
Avete sicuramente più delle tre classiche vite perché è difficile non per i nemici ostici, ma per la palette che tende a creare dei contrasti di colore con i proiettili nemici e che basta sfiorarli per rovinare la registrazione.
Voi volate ad una certa altezza, però ogni tanto c'è la sensazione che volando sopra un carro armato esplodiate lo stesso e l'unica consolazione è che vi abbiano colpite mentre lo sorvolate. A me rimane il dubbio che le collisioni non siano così ben ottimizzate.
I livelli sono lunghi e un po' ripetitivi, ma la difficoltà è ben calibrata e facendo attenzione arriverete alla fine e pronti per un nuovo velivolo da pilotare.
L'elicottero e i due aerei si pilotano nella maniera classica. La mongolfiera no perché dovete guidare con i tasti e sparare con il joystik e questa cosa non mi è davvero piaciuta.

La musica cambia radicalmente il modo di giocare. Con il 48k non ho finito il primo livello. Con la versione 128k e la musica l'ho finito e con tre vite ancora a disposizione. La musica (anche senza effetti sonori) può fare la differenza e giocate in maniera anche più spavalda. La mancanza di musica, in questo gioco, tende a farvi sbagliare di più.

Se volete divertirvi a questo gioco lo dovete giocare con la versione 128k che è quasi da medaglia d'oro se non fosse per quella brutta gestione della mongolfiera che vi costringe a usare joystick e tastiera.
Ben riuscito a livello di grafica che pur monocromatica mantiene una buona fluidità di scorrimento.

1991, CODEMASTERS	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

REV'n'GE!

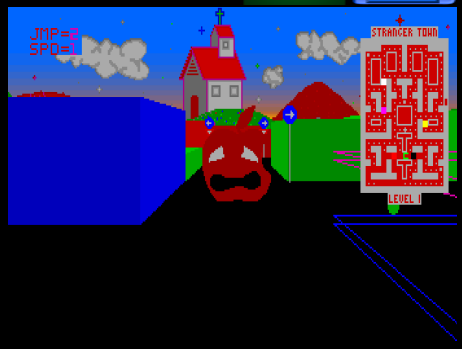
RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

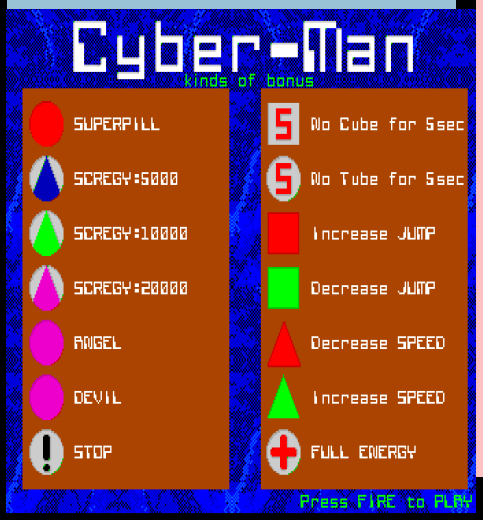
AMIGA 500

Trailer

1 MB



Un gioco semplice, basato su un classico e rivisitato dalle varie piattaforme in modo alternativo e stravagante.
Si tratta di un clone di *Pac-Man* che cerca di sfruttare le caratteristiche dell'Amiga proponendovelo in 3D poligonale solido in una ambientazione realistica perché si svolge in un labirinto esterno e quindi alla luce del sole.
L'autore del gioco è Fabio Bizzetti, programmatore molto conosciuto nel mondo Amiga perché tra i suoi tanti lavori sia ludici che non c'è Virtual Karting che portava molto speranze di vedere un nuovo motore per futuri giochi.
Siete l'Amiga che è imprigionato in un labirinto infestato da Empty Inside (il PC), Mackintosh (la Apple), Joypad (le Console), Syntax Error (l'Atari) e Pythagoras (l'Acorn). Una tipica mentalità dell'epoca in cui Amiga era la vittima delle circostanze assediato da tutti gli altri Computer e Console e si cercava, divertendosi, di metterli in ridicolo quando era possibile.



Nel gioco siete di fatto Pac-Man in cui dovete mangiare il cibo che incontrate e prendere le super pillole per rendervi temporaneamente invincibile.
Ci sono lungo il percorso dei bonus che vi permettono di accelerare, di fare dei super salti, di danneggiarvi, di bloccarvi. A differenza del gioco classico avete un'energia limitata e lungo il percorso potete trovare dei bonus che la reintegrano.

Sistema di controllo eccellente con un 3D veloce e molto fluido grazie alla programmazione in assembler. La velocità la notate anche quando svoltate a destra e sinistra con movimenti da FPS molto fluidi. Essendo un po' caotico in questo 3D avete il classico labirinto di Pac-Man come mappa per capire dove siete e dove andare.
Lo scopo è sempre quello: mangiare tutte le pillole per poi accedere ad un nuovo e più difficile labirinto.

Un autore che sapeva come sfruttare le caratteristica dell'Amiga e saperlo anche programmare.

L'Amiga con Fabio Bizzetti è sfruttato bene. La grafica è colorata molto bene, la fluidità è davvero buona. E' vero che è molto semplice però c'è un motore 3D che mette sotto stress il processore.
I nemici sono immagini piatte però fanno la loro impressione e cercherete di evitarli o mangiarli ad ogni occasione.
L'ambientazione generale tra sfondi, grafica 3D, suoni vari lo rendono un gioco da non perdere.

Gold

1993, F. BIZZETTI	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

Un gioco di azione militare (e avete mai notato quanti titoli di questo tipo ci sono?), uno sparatutto a scorrimento laterale che riprende un po' quello visto in *Green Beret*.
12 livelli che sono divisi in tre gruppi di quattro missioni ciascuno e che sono un po' una novità e anche per il fatto che dovete farle tutte, tuttavia, potete scegliere liberamente la missione. I gruppi sono sequenziali e li cambiate solo dopo aver terminato tutte le loro missioni. Se c'è una sorta di difficoltà siete liberti di ignorarla scegliendo missioni a caso.
Siete il solito soldato solitario che dopo essersi infiltrato dietro le linee nemiche deve salvare gli ostaggi, distruggere installazioni nemiche o marcarle per farle distruggere da attacchi aerei.
Dato che ogni missione va completata entro un certo tempo limite diventa uno sparatutto in cui non bisogna ragionare troppo e quasi lanciarvi allo sbaraglio contro il nemico.
Una differenza da altri giochi di questo tipo è una fase di briefing che comporta anche la scelta dell'armamento da portare in missione che può essere determinante a terminarla bene oppure no. Avete la scelta di usare quelle predefinite oppure cambiarle, ma avete un limite di carico/peso da tenere conto.

Quando inizia il gioco notate subito una bella cosa: c'è una sorta di 3D pur essendo a scorrimento laterale in due dimensioni. Potete passare davanti e dietro veicoli e altri oggetti nascondendovi dai nemici e quindi avvicinarvi mentre non vi vedono e colpirli. Un approccio interessante che, tuttavia, per il tempo limite non vi permette di attuare tattiche per nascondervi per lungo tempo.
Se ci sono nemici che vi sparano dalle finestre di edifici potete entrare, salire le scale e andare a stanarli e poi comunque potete nascondervi dietro i mobili per evitare i colpi oppure abbassarvi, strisciare e colpirli da terra.
Una giocabilità molto buona, una difficoltà sempre calibrata per ogni missione e davvero emozionante perché sembra di vedere la struttura di un gioco moderno.
E' brutale nel senso che uccidete i nemici in tutti i modi possibile anche senza nessuna pietà, ma è un gioco di guerra.

Un sparatutto molto ben costruito soprattutto per avere una sorta di 3D per il fatto di poter nascondervi dietro a degli oggetti e attuare un po' di tattica stealth e colpire i nemici che non vi vedono.
Il tempo limite significa che voi iniziate la missione ad un orario e dovete completarla entro un certo tempo limite che è decisamente poco. E' un gioco di azione, avete energia sufficiente per resistere agli attacchi nemici e quindi lanciarvi allo sbaraglio in questo caso ci può stare.
Eccellente dal punto di vista tecnico sia di audio, effetti sonori e grafica.

1992, ICE	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

Uno sparatutto a scorrimento verticale che su questo PC Giapponese riescono sempre a dare il meglio e soprattutto hanno caratteristiche da Arcade. Starebbero davvero bene se potessero essere installati dentro un cabinato.
Non è ben chiara la storia perché l'introduzione non ha il testo e si vede solo un esercito di robot con jetpack contro delle astronavi. Dato che voi pilotate una di queste siete coinvolti in prima linea in questa battaglia per la sopravvivenza.
E' un classico sparatutto a scorrimento verticale con alcuni crediti per continuare, bonus per potenziare l'astronave e quindi niente di nuovo sotto il sole. Per renderlo un po' diverso dagli altri non ci sono livelli separati uno dall'altro. Una volta sconfitto un boss di fine livello, continuate avanzando fino alla fine.

Questa impostazione di vari livelli che non hanno un interruzione tra uno e l'altro ha il vantaggio di avere tanti checkpoint per evitare di rifare tutto da capo.
Quando avete perso tutte le vite, con i crediti ripartite dall'ultimo checkpoint che avete raggiunto e questa è una cosa buona perché altri giochi spesso vi fanno ripartire dall'inizio del livello.
Dato che in questo gioco non ci sono livelli numerati, il punto di ripristino è giustamente l'ultimo checkpoint.
Tra la possibilità di cambiare il tipo di arma, di potenziare quella in uso, Smart Bomb esteticamente belle, avete una cosa importante: tenendo premuto il pulsante di fuoco aumentate il suo ratio che vi permette di distruggere più facilmente i nemici.
I bonus sono a rotazione nel senso che mentre volano per lo schermo cambiano le lettere che hanno dentro per farvi scegliere l'arma migliore. Vista la frenesia dell'azione avete poco tempo per decidere, tuttavia, scoprirete che ci sono armi decisamente efficaci e altre molto meno.

I proiettili nemici sono facilmente evitabili, tuttavia, la voglia di prendere un tipo di arma vi fa fare delle scelte avventate che vi portano a perdere vite inutilmente.
Il suo difetto più grande è questo enorme livello senza attimi di pausa e quindi uno sparatutto che forse non ha lo scopo più importante di finirlo, ma vedere fino a che punto riuscite ad arrivare ad ogni partita.
Poi se avete tutto il giorno libero, potreste tentare di finirlo.

Tecnicamente eccellente con una grafica e scenari da Arcade, una musica ottima in sottofondo con il giusto volume per rendere l'insieme dannatamente buono.
La giocabilità è ottima, ma il fatto di avere un livello senza pause vi tiene sempre e costantemente in azione e può stancare.
L'idea è comunque buona.

Gold

1993, WIZ	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	9

SALA GIOCHI

Transfomer

Questo gioco è basato sui giocattoli di *The Transformer* di Takara e Hasbro e originariamente si chiamava *Astro Flash* e venne cambiato il nome per sfruttare il successo dei giocattoli. Incredibilmente la versione Arcade è la conversione di un gioco per il Sega Master System.
Pilotate un aereo che può trasformarsi in un robot e quando lo fa è molto credibile ed è divertente vederla più volte.
Quando siete un aereo avete una grande agilità e potete evitare nemici e proiettili facilmente. Quando siete un robot siete molto più lenti però avete una sparo triplo.
Non ci sono bonus per le armi, ma più nemici colpiti più una barra energetica si riempie e quando raggiunge dei livelli prefissati aumenta la potenza di fuoco.

Non so quanto si possa vedere "The Transformer" in questo gioco. A parte il vostro aereo/robot non c'è niente altro. I nemici sembrano quelli di tanti altri sparatutto a scorrimento orizzontale.
Molto difficile più di quello che può sembrare e con un solo gettone non arrivate alla fine del primo livello.

1986, SEGA	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7

Turpin

Dopo il successo di *Pac-Man* sono stati pubblicati dozzine di giochi sullo stesso genere, quindi labirintici con la stessa visuale in un'unica schermata. Questo gioco non fa eccezione con la differenza che ora siete una tartaruga che fa il suo ingresso in un edificio infestato da insetti nemici con lo scopo di aprire delle scatole per cercare delle piccole tartarughe da salvare. Appena le trovate queste vi salgono sul dorso e dovete portarle alla casa delle tartarughe che si trova in uno degli angoli del labirinto.
Queste scatole però potrebbe contenere dei nemici e appena aperte vi inseguiranno e quindi dovete abilmente evitarli.
In vostro aiuto di tanto in tanto appare una stella che vi da delle mine da piazzare lungo il percorso per bloccare i nemici. Quando sono bloccati potete tranquillamente passarci sopra perché non sono più letali.

Gioco divertente e idea nuova basata su un genere visto e rivisto. Non facile, ma non impossibile e divertente cercare di vincere almeno il primo livello. Il secondo è già per giocatori esperti.

1981, SEGA	
GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

È un picchiaduro futuristico con grafica 3D poligonale e con vari personaggi che riprendono forse in parodia alcuni visti nei cartoni animati come mega robot giganteschi già assemblati, altri con astronavi che si scompongono e diventano robot, ragazze che si trasformano in super eroine e altri di questo tipo.
Tantissime armi che sono diverse da un personaggio all'altro e questo comporta anche imparare le loro tecniche perché ognuno di questi ha il suo repertorio. C'è chi è devastante rimando distante dal nemico, altri invece che lo sono usando pugni e calci e chi invece fa danni a qualunque distanza. Ognuno di loro ha, tuttavia, uno special che si carica colpendo gli avversari (ma anche subendo attacchi) e poi può scatenare qualcosa di impressionante.

I combattimenti sono in tre turni, ma se vincete i primi due andate al prossimo combattimento. Tra un round e l'altro dovreste vedere anche eventuali danni provocati durante il combattimento.

Ci sono due modalità di gioco: la storia oppure un torneo. Nel primo scegliete un personaggio, leggete la storia e poi affrontate tutti gli altri.
Per imparare ad usare tutti i personaggi dovete fare il torneo anche per vedere le loro trasformazioni e affinare le tecniche di combattimento. Devo dirvi però che più o meno anche se cambiano alcuni tipi di attacco, sono quasi tutti uguali. Se non spari un pugno, tiri una frusta o lanci un masso.
La difficoltà sono le combinazioni di tasti che vanno un po' associati alle posizioni delle levetta, ma una volta capito il concetto di base diventa un titolo da non perdere.

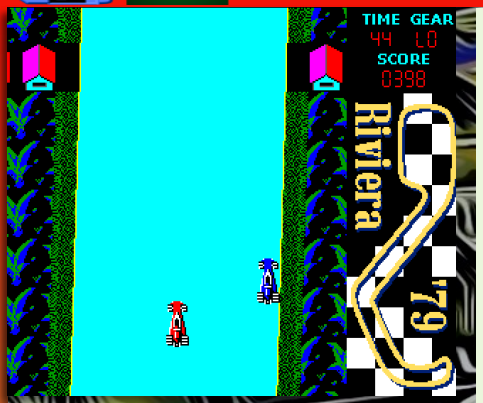
Come amante dei robot degli anni 80 in TV è il picchiaduro più bello che abbia mai visto soprattutto quando vincete perché c'è esplosione finale che ha delle sequenze che sembrano proprie prese da quei cartoni animati.
Anche la sigla iniziale sembra quella di un episodio televisivo.

Gold

1998, CAPCOM	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

GIOCHI

RECENTI



Riviera '79

E' un progetto per cercare di portare su Amiga una fedele riproduzione del gioco Arcade *Monaco G.P.* che per motivi, credo, di Copyright sia stato rinominato in questo modo. Può essere considerato un seguito del gioco P.D. "*Monaco*" del 1993 e precedente di "*Super Monaco GP*".
E' una corsa di Formula 1 con visuale dall'alto che usa un concetto vincente: non ci sono curve tipiche ma solo un lungo rettilineo e le curve del tracciato sono rappresentate con la strada leggermente obliqua. La difficoltà è rappresentata dalle condizione della strada (corsie che si stringono, si dividono con separatori nel mezzo e tratti di ghiaccio). In più nei tunnel siete nel buio più totale e avete solo i vostri fanali ad illuminare un breve tratto di strada davanti a voi. Le auto avversarie non sono da superare, ma da evitare dato che ve lo trovate davanti, ma anche da dietro e quindi dovete evitarle accelerando e decelerando.

Un eccellente gioco di Formula 1 con visuale dall'alto per Amiga 500 con 1 MB di Chip RAM.

Trailer

Gold

2024, NO NONSENSE GAMES

GRAFICA	8
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

AMIGA 500

Tony

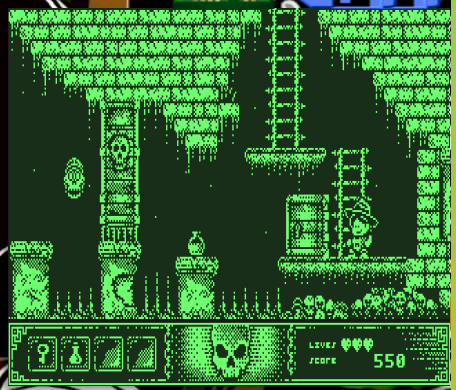
Sono le avventure dell'archeologo/esploratore/regista Tony Halik che deve fare un documentario per la NBC sulle rovine di una antica civiltà e questa volta decide di andare alla ricerca dei favolosi tesori di Moctezuma I.

Un gioco che è stato deciso di realizzare in grafica monocromatica a scelta (predefinito è in bianco e nero) che da un certo fascino a questo gioco e forse anche di più dei colori. Molti giochi recenti per Amiga hanno fatto questa scelta di colori e sono tutti vincenti.
Mi piace questa scelta che aumenta il suo livello nostalgico retro e sembra di giocare ad un vecchio titolo per Game Boy e simili.

Un gioco di piattaforme in cui dovete evitare ogni cosa, stare attenti al pixel perché basta veramente poco per perdere una vita. Non avete armi se non il vostro poderoso salto. Ci sono oggetti da prendere come pozioni e chiavi per aprire delle porte.
Insomma il buon vecchio gioco di piattaforme in cui Amiga eccelle rivisto in questa grafica davvero nostalgica. Difficoltà elevata.

Trailer

1 MB



Gold

2024, MONOCROME PRODUCTIONS

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

RECENSION BREVI

Cannon Ball

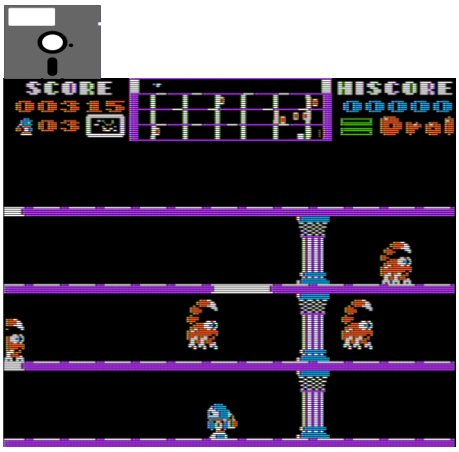
Per il mercato Computer e Console asiatico esce un gioco che sarà ripreso da Hudson Soft per il suo Arcade *Pang*.
Dovete colpire con un arpione delle grosse palle che rimbalzano per lo schermo e ogni volta che le colpite queste si dividono in parti più piccole.
Passate di livello quando avete ripulito tutto lo schermo.

I movimenti sono limitati perché potete spostarvi solo a destra e sinistra e sparare questa fune verso l'alto.

Difficile perché quando sullo schermo e piene di palline evitarle è difficile e non ci sono bonus per rallentarle, bloccarle, fissare la fune al muro o sparare più arpioni contemporaneamente.
In questo gioco dovete attuare una tattica che è quella che quando dividete una palla gigante dovete concentrarvi su una di quelle più piccole e poi passare all'altra.
Se lo schermo si riempie di palline diventa quasi impossibile anche al primo livello.
E' un po' scattoso, ma non dovrebbe creare troppi problemi.

Trailer

1983, HUDSON SOFT	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	8
GLOBALE	7

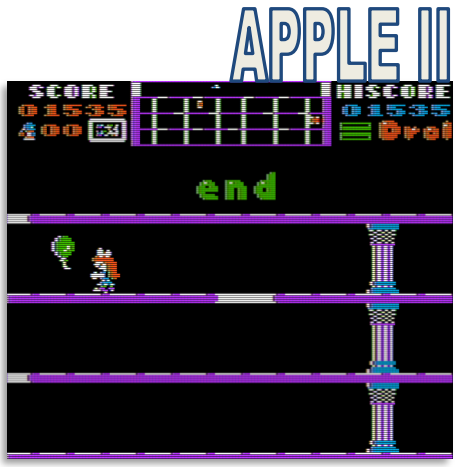


Drol

Un gioco di piattaforme in qui siete un simpatico robot che può volare e sparare, ma sfortunatamente siete all'interno di varie stanze formate da molti piani in cui dovete cercare dei bambini da salvare.
I vari piani sono chiusi, ma di tanto in tanto trovate degli spazi vuoti che vi servono per salire e scendere da uno all'altro.
Ci sono vari tipi di nemici, tutti diversi che dovete evitare o distruggere.
In vostro aiuto avete anche un radar, simile a quello di *Defender*, che vi aiuta a vedere dove sono i nemici e alcuni dei quali sono molto difficili da distruggere e che richiedono la vostra abilità di volo.

Ottima giocabilità, difficoltà ben calibrata in cui fare attenzione a certi nemici che richiedono più colpi e salire e scendere dalle piattaforme per trovare questi bambini.

Trailer



1983, BRODERBUND	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- *Golden Axe II* (numero 121)
- *Alien Soldier* (issue 128)

RETRO TRAILER V2

Console Forever

Quando entrate in una zone dove c'è il carro armato i soldati spariscono e i nemici sono i carri armati e quindi il combattimento diventa una sfida tra carri armati.
Se il carro viene distrutto siete a piedi in un territorio pieno di carri armati distruttibili se li centrate in pieno con le bombe. L'unica scelta fattibile è fuggire, ma loro vi accerchiano. In questo caso il gioco avrebbe dovuto darvi un carro di riserva e invece siete a piedi.

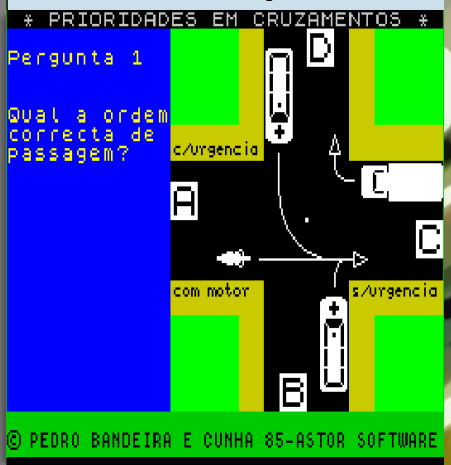
Uno sparatutto a scorrimento verticale con una struttura di gioco che è un misto tra *Commando, ikari Warriors* e altri di quel genere in cui, come il solito eroe solitario, vi siete infiltrati nel territorio nemico e dovete livello dopo livello distruggere la loro fortezza.
Attraversate deserti, giungle e altri tipi di terreno uccidendo tutti i nemici che incontrate lungo il percorso fino ad arrivare alla fortezza, distruggerla e poi il gioco ricomincia tutto da capo più difficile.
Siete armati con un mitragliatore e con delle bombe contro ogni tipo di ostacolo che sono i soldati e anche carri armati e aerei. Di tanto in tanto lungo il percorso troverete dei carri armati abbandonati che potete usare per facilitarvi l'attraversamento di zone talmente piene di nemici che a piedi difficilmente riuscireste a passare.
E' un gioco che sembra visto, rivisto anche come Arcade, ma quando iniziate a giocare vedrete subito che è abbastanza diverso. Voi sembrate più un Cowboy perché avete una giacca rossa, pantaloni blu e un cappello, tuttavia dovrebbe essere una guerriglia moderna.
Giocabilità molto diversa dagli altri perché non avete l'arma fissa in una posizione, ma potete ruotarla a 360° usando due tasti del controller. Uno di questi serve a sparare e un altro per lanciare le bombe.
Non vedete sullo schermo i proiettili uscire dal mitragliatore, ma vedete solo l'impatto di questi sui corpi dei soldati o altre strutture e quindi non potete affidarvi su questo particolare.
Dovete quindi essere in linea con il nemico che è appostato in varie posizioni, trovare la mira giusta e poi sparare. Una volta scelta una posizione dell'armata vi spostate per lo schermo mantenendo questa posizione del mitragliatore e in questo modo cercate di colpire i nemici in quella posizione. E così per tutte le altre.

Pur molto vecchio la grafica è bella e dettagliata tanto che potete vedere che voi indossate una giacca rossa a quadri. In generale è tutto molto curato esteticamente. Ottimo sonoro anche se solo effetti sonori.
Il gioco andava testato meglio perché quando perdete il carro armato siete circondati da quelli nemici e voi siete a piedi e le vostre armi non sono adatte a combattere. Il gioco non vi da carri di riserva da usare.

1983, COLECO	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

SCUOLA GUIDA

Continuo con gli educativi di Astor Software dato che ne hanno prodotti tantissimi e di ogni tipo. Sono semplici sia nella lettura che negli esercizi di comprensione.
Questa volta l'educativo vi vuole mettere alla prova con esercizi di scuola guida e in particolare alle precedenze in varie situazioni in cui dovete in base ai disegni individuare chi ha la precedenza.
Ovviamente non è un prodotto per bambini, ma per quelli che si mettono alla guida la prima volta oppure chi vuole fare un ripasso oppure mettersi in gioco per vedere se si ricorda come ci si comporta in strada.
Non c'è la teoria, ma solo un test in cui dovete scegliere tra 10, 20 e 30 domande sulle precedenze.



La risposta corretta è B, C, A, D.

La risposta corretta è A e C, D, B

In questa immagine in cui mancano gli stop la precedenza la prendono i due veicoli di emergenza, poi il camion perché deve andare dritto e infine la moto che deve girare e aspettare che passi il camion. In questo caso specifico A e C possono passare nello stesso tempo perché non ostacolano il traffico.

La risposta corretta è D, B, A, C.

Il programma è in Portoghese e può confondere quello che vi indica. I mezzi di emergenza non hanno le animazioni se lo sono per davvero oppure no. Viene indicato nell'immagine se un Ambulanza è in emergenza oppure no. Se lo è ha precedenza su tutti. Se non è in emergenza deve rispettare i semafori, gli stop e le precedenze.

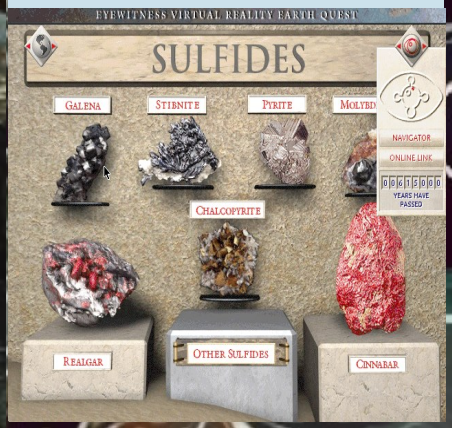
La risposta giusta è B, D, A e C insieme.
A e C hanno lo stop e quindi prima passa l'Ambulanza in emergenza e poi D.

La lingua può ingannare anche il più esperto perché non ci sono animazioni sui disegni e quindi bisogna tradurre il testo e alla fine scoprite che "C/urgencia" è luci e suoni accese, mentre "S/urgencia" è un normale veicolo che deve rispettare il codice della strada.
Inizialmente pensavo che indicassero le corsie di emergenza e invece era riferito al loro status.
Ci sono altre informazioni sul tipo di veicoli in Portoghese che vi portano a sbagliare anche se siete convinti che sia giusto.

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware

Programma multimediale dedicato alla conoscenza della Terra con una interfaccia in stile *Myst* in cui vi spostate di un immagine alla volta come in un'avventura grafica per andare a cercare le varie stanze in cui ci sono elementi con cui interagire e che hanno a che fare con il nostro pianeta.
C'è una sezione dei tipi di roccia di cui è composto il pianeta in cui avete una buona descrizione dettagliata sulla composizione e cosa rappresentano.
Oltre a vedere una raccolta di rocce potete anche esplorare la miniera senza scendere in profondità e usando degli slider potete vedere la formazione di alcuni tipi di rocce divise in vari stadi di trasformazione. Scoprire come nasce una vena d'argento e come si presenta al minatore.
Un viaggio virtuale per scoprire essenzialmente la composizione rocciosa della terra, come cambia il terreno dalla superficie verso le profondità conosciute ed esplorate.
Ogni elemento su cui andrete a interagire ha molti approfondimenti oltre a quelli già ampliamenti trattati nella pagina principale e quindi potete vedere anche cose che riguardano altri aspetti non solo della struttura rocciosa in se, ma anche aspetti politici, economici e ambientali.
Purtroppo sono argomenti che non possono essere raccontati in una o due pagine e la cosa migliore è provare il programma voi stessi e scoprire tutti i suoi segreti.
Questa interfaccia in cui dovete camminare per questo museo vi fa scoprire anche nuove zone che magari non pensate nemmeno che ci siano dato che ogni volta potrete avere una visuale diversa da prima e quindi, come un'avventura grafica alla scoperta di nuoti segreti e nuove informazioni.

Tante immagini di altissima qualità sia per le rocce sia per gli ambienti in cui esplorare la composizione del pianeta dalla sua nascita ad oggi e un buon numero di video documentari anche se non sono tantissimi.



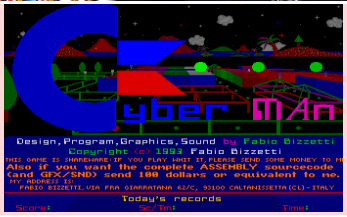
Un prodotto multimediale di eccellente qualità con una interfaccia simile alle avventure grafica punta e clicca in stile Myst che vi porta ad esplorare un museo dedicato alla Terra vista dal punto di vista della composizione rocciosa e alle attività estrattive con tutte le loro conseguenze.

Volume 11, Numero 02
Febbraio 2025

REV'N'GE!

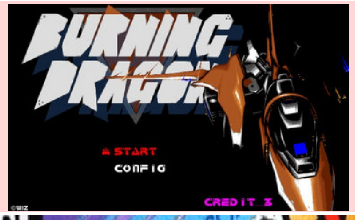
Top 3

Cyber Man



Fire Force

Burning Dragon



Box Art: Copertine in 3D

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
GROUND ZERO	COMMERCIALE	Il gioco è stato scritto da un giornalista per dimostrare l'orrore di una Guerra Nucleare globale e che il governo di allora non era adeguato ad una crisi nucleare. I videogiochi, secondo lui, erano l'unico modo per sensibilizzare l'opinione pubblica. Il giornalista pensò di vendere la sua casa per avere i fondi per pubblicare il gioco.
FIRE FORCE	COMMERCIALE	Un gioco finito nell'infame indice Tedesco. In questo caso il gioco fu solo indicizzato e non revocato, ma scomparve molto presto dagli scaffali dei negozi.
CANNON BALL	COMMERCIALE	Hudson Soft sfrutterà questo gioco per rilasciare l'Arcade *Pang* e *Buster Brothers*.
DROL	COMMERCIALE	L'autore di *X-Copy* ha fatto un remake non ufficiale per Amiga nel 1991. Drol fa parte di una serie di giochi che in quel periodo venivano realizzati da studenti universitari e poi pubblicati da famose Software House come *Sirius*, *Broderburd*, *Sierra*, ecc.

ALTRE VOTAZIONI

GIOCO	RIVISTA	VOTO
SKULL AND CROSSBO-NES (ZX)	CRASH! YOUR SINCLAIR CVG	73% 72% 57%
SKY HIGH STUNTMAN (ZX)	YOUR SINCLAIR	80%
FIRE FORCE (ST)	ST FORMAT	62%
TRANSFORMER (ARCADE)	RETRO ARCHIVES	58%
TONY: MONTEZUMA'S GOLD (AMIGA)	ZZAP AMIGA AMIGA ADDICT	90% 88%
DROL (APPLE II)	MICRO 7	67%

GIOCO	RIVISTA	VOTO

RECENSIONI #167

Spike's Peak (1984, Commodore 64)
Cosmic Tunnels (1984, Commodore 64)
Grimpeur (1988, Amstrad CPC)
Ground Zero (1986, Amstrad CPC)
Skull & Crossbones (1991, ZX Spectrum)
Sky High Stuntman (1991, ZX Spectrum)
Cyber Man (1993, Amiga)
Fire Force (1992, Atari ST)
Burning Dragon (1993, PC9801)
Transformer (1986, Coin-OP)
Turpin (1981, Coin-OP)
Tech Romancer (1998, Coin-OP)
Riviera '79 (2024, Amiga)
Tony: Montezuma's Gold (2024, Amiga)
Cannon Ball (1983, MSX)
Drol (1983, Apple II)
Frontline (1983, Colecovision)
Prioridade em Cruzamentos (1985, ZX Spectrum)
Earth Quest (1997, Macintosh)

LE ALTRE VERSIONI

SPIKE'S PEAK:
Atari 2600, VIC-20 (**1983**, Xonox)

COSMIC TUNNELS:
Atari 8-Bit (**1983**, Datamost)

SKULL AND CROSSBONES:
Arcade (**1987**, Atari Games)
NES (**1990**, Tengen)
DOS, Amiga, Atari ST (**1991**, Domark)
Commodore 64, Amstrad CPC (**1991**, Domark)

SKY HIGH STUNTMAN:
Amiga, Atari ST (**1991**, Codemasters)
Commodore 64 (**1991**, Codemasters)

FIRE FORCE:
Amiga (**1992**, ICE)
Amiga CD32 (**1994**, ICE)

TRANSFORMER:
Master System (**1985**, Sega Enterprises)

TURPIN:
Tomy Tutor (**1982**, Tomy Company)
Arcadia 2001 (**1982**, Hanimex)
Dedicated Handhelds, Adventure Vision (**1982**, Entex)
Odyssey 2, Videopac+ G7400 (**1983**, Entex)
Casio PV-1000 (**1983**, Casio)
PC-6001 (**1983**, Konami)
Philips VG5000 (**1984**, S.A. Philips)

CANNON BALL:
ZX Spectrum (**1983**, Hudson Soft)
Sharp X1, FM-7, PC-6001, Sharp MZ-808/2000/2500, PC-8000, Toshiba Pasopia, Hitachi Basic Master Level 3, Mitsubishi Multi-8 (**1983**, Huston Soft Company)
Sharp MZ-80k/700/800/1500 (**1984**, Hudson Soft Company)

DROL:
Commodore 64, Atari 8-Bit (**1983**, Broderbund)
SG-1000 (**1985**, SEGA Enterprises)
PC-88 (**1985**, Soft Pro International)
PC-98 (**1986**, Soft Pro International)
Amiga (**1991**, Cachet)

FRONTLINE:
Arcade (**1982**, Taito America)
Sharp X1, Sharp MZ-808/2000/2500, FM-7, PC-88 (**1983**, Nidecom Soft)
MSX (**1984**, Electric Software)
PC-98, PC-6001, Sharp MZ-80k/700/800/1500 (**1984**, Nidecom Soft)
Atari 2600 (**1984**, Coleco Industries)
NES (**1985**, Taito Corporation)
Wii (**2007**, Taito Corporation)
Nintendo 3DS (**2014**, Taito Corporation)
Wii U (**2016**, Taito Corporation)
Playstation 4 (**2018**, HAMSTER Corporation)
Nintendo Switch (**2019**, HAMSTER Corporation)

TECH ROMANCER:
Dreamcast (**2000**, Capcom)

EARTH QUEST:
Windows (1997, DK Interactive)

Indice Ripescaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Eliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxsor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:
3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)
Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:
3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overcloccare un 486 (149)
Overcloccare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTURIAL:
Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:
17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

OZISOFT

AMIGA STARS COLLECTION

5 GAMES IN ONE PACK

PLUS!

BALL RAIDER II
$69.95 VALUE

BONUS